# Un Kilomètre à Pied…

**Si les règles d'Elric relatives aux déplacements sont satisfaisantes dans l'ensemble, il subsiste quelques problèmes ou zones d'ombre. C'est surtout vrai pour tout ce qui concerne les déplacements sur de courtes distances et la fatigue accumulée peu à peu par les personnages.**

L'objet de cet article est d'apporter quelques réponses possibles, dont le Meneur de Jeu usera comme il l'entend. Les numéros de page renvoient aux règles d'Elric.

## Le DEP

**Lorsqu'il s'agit de mesurer la vitesse de déplacement d'un personnage, d'un animal ou d'une créature sur de petites distances et de courtes périodes, les règles d'Elric introduisent un concept original : le DEP.**

Ce DEP (pour déplacement) évalue la distance maximale couverte par round de combat. Pour l'exemple, le DEP d'un être humain (et des races humanoïdes associées : Melnibonéens, Mabdens, etc.) est égale à 8. Pour beaucoup, le DEP est une mesure théorique qui s'encombre assez peu de données précises telles que la vitesse effective et la distance réellement parcourue. Ainsi, il est entendu qu'une unité de DEP permet de franchir une distance comprise entre plusieurs pas et 10 mètres selon les circonstances, 5 mètres étant la mesure conventionnelle moyenne proposée.

Pourquoi une telle simplicité ? Tout simplement parce qu'il est souvent plus utile de savoir quelle est la distance relative qui sépare un fuyard de son poursuivant, que de déterminer avec précision la vitesse de l'un et l'autre. L'écart se creuse-t-il ? Diminue-t-il ? sont les questions auxquelles le Meneur de Jeu doit avant tout répondre. Dès lors, il suffit de traduire en DEP l'écart à l'origine de la poursuite, de comparer le DEP de l'un et l'autre des protagonistes, et de réévaluer l'écart à l'issue de chaque round de poursuite. Naturellement, la différence de DEP est à l'avantage de celui qui possède le meilleur DEP : l'écart se creuse s'il fuit, ou diminue s'il poursuit. Pour finir, le fuyard échappe dès que le poursuivant abandonne la poursuite ; il est rattrapé dès que l'écart devient nul.

**Exemple**

Dans les vastes plaines d'Argimiliard, Gallen (DEP 8) a la malheur de se retrouver à pied et poursuivi par une meute de loups (DEP 10). Gallen découvre ses poursuivants alors qu'ils ne sont plus qu'à 100 mètres derrière lui. Le Meneur de Jeu transcrit cette distance en unités de DEP. Le Meneur de Jeu considère que, dans ce cas, 1 DEP vaut 10 mètres (le maximum autorisé par les règles) ; il obtient donc 10 DEP, qui constituent l'écart initial. Maintenant, Gallen se déplace à raison de 8 DEP par round ; les loups, à raison de 10 DEP. 10-8=2. Les loups gagnent 2 DEP par round et, à l'issue du premier round de poursuite, l'écart n'est déjà plus que de 8 DEP. A ce rythme, Gallen sera rattrapé 5 rounds après le début de sa course effrénée.

### Du DEP au Mètre

On voit donc combien il est plus utile de savoir quelle est la distance relative qui sépare un fuyard et celui qui le poursuit, que de savoir avec précision à quelle vitesse ils vont l'un et l'autre. A quelles vitesses les poursuivants se déplacent-ils ? Le DEP, tout théorique qu'il soit, permet de le faire.

Et si, à un moment donné de la course, le Meneur de Jeu doit mesurer avec précision l'écart entre les protagonistes, il lui suffit de reconvertir les DEP en mètres selon les proportions initiales. Cela peut s'avérer nécessaire lorsque la portée d'une arme entre en jeu.

**Exemple**

Conscient qu'il ne pourra jamais semer ses poursuivants, Gallen décide de faire face après un premier round de fuite inutile et met les loups en joue avec son arc de chasse. La portée de cette arme est de 80 mètres. Peut-il faire feu ? A l'issue du premier round, nous savons déjà que l'écart n'est plus que de 8 DEP. Pour répondre à la question de Gallen, le Meneur de Jeu convertit l'écart en mètres. 8 DEP font 80 mètres, ce qui signifie que les loups sont à portée de tir. Néanmoins, il faut que Gallen soit sûr de son fait car seuls 8 petits DEP le séparent des loups et ceux-ci vont à une allure de 10 DEP. En clair, ils seront sur Gallen dès le prochain round.

En définitive, la tâche la plus délicate du Meneur de Jeu consiste à évaluer la valeur métrique des unités de DEP selon les circonstances.

En prévoyant une valeur variable à ces unités, les auteurs ont probablement voulu permettre au Meneur de Jeu de modifier la distance parcourue selon l'allure du déplacement : 10 mètres par DEP pour un personnage qui court, 2 mètres par DEP pour un personnage qui marche, etc…

Cette liberté d'évaluation pose cependant plus de problèmes qu'il ne semble. En effet, comment régler une poursuite entre un fuyard qui marche et son poursuivant qui, lui, court ? Pour l'un, 1 DEP vaudrait 5 mètres, et pour l'autre, 1 DEP vaudrait 10 mètres. En outre, sur quelles bases convertir l'écart initial de la poursuite ? Autant dire qu'il est plus simple de revenir au système métrique pur.

## Une Solution Possible

**Pour ne pas avoir à renoncer au concept de DEP, nous proposons que 1 DEP vaille toujours 10 mètres.**

Ceci étant posé, la distance parcourue en un round de combat dépend logiquement de l'allure empruntée. Nous distinguons donc trois allures principales : la course, la petite foulée, et la marche. Mais plutôt que de modifier la valeur des unités de DEP selon l'allure, c'est le nombre d'unités de DEP utilisés dans le round que nous faisons varier.

### La Course

Cette allure est la plus rapide. Dans ce cas, le personnage, l'animal ou la créature profitent de toutes leurs unités de DEP dans le round. Ainsi, un homme (8 DEP) qui court franchit 80 mètres par round de combat ; un cheval (12 DEP) qui galope, 120 mètres.

### La Grande Foulée

Cette allure est égale à 3/4 du DEP (arrondissez à l'inférieur), soit 6 DEP pour un homme. Appliquée à un cheval, c'est celle d'un grand trot.

### La Petite Foulée

Cette allure est une allure intermédiaire entre la marche est la course. Elle équivaut à la moitié du DEP (arrondissez à l'inférieur). Soit 4 DEP pour un homme et 6 DEP pour un cheval (c'est l'allure d'un trot lent qui ne fatigue pas la monture).

### La Marche

Cette allure est, telle que nous l'entendons, celle d'un homme allant d'un bon pas. Elle est égale au quart du DEP (arrondissez à l'inférieur). Un personnage qui marche se déplace à raison de 2 DEP par round, c'est-à-dire 20 mètres. Nombre d'espèces (dont le cheval) marchent plus ou moins à la même vitesse qu'un être humain ; soit à raison de 2 DEP par round, quel que soit le DEP de l'espèce concernée.

Le Meneur de Jeu pourra imaginer d'autres allures intermédiaires en variant simplement le nombre de DEP utilisés par round de combat.

Pour les allures plus rapides que la marche, mieux vaut réfléchir à des fractions du DEP maximal autorisé afin de refléter les inégalités entre espèces. Ainsi, ce qui n'est qu'un trot pour un cheval (2/3 de son DEP, soit 8) correspond à une course effrénée pour un homme.

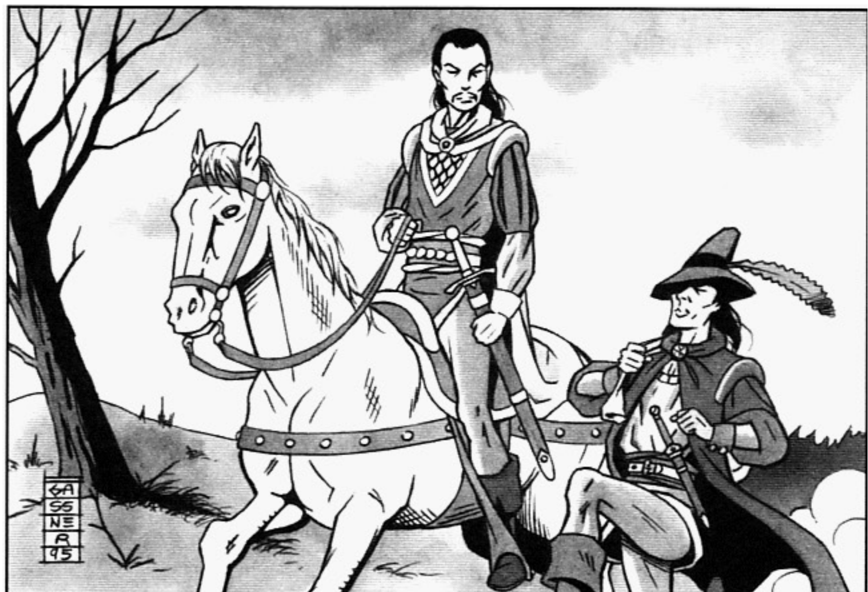
Enfin, des allures moins rapides que la marche sont naturellement possibles ; un homme qui avance à pas prudent ou se promène nonchalamment franchit seulement 1 DEP par round, voire 0,5 DEP.

## Handicaps et Obstacles

**Les règles indiquent (p88 et 89) qu'un personnage blessé, malade, épuisé ou lourdement encombré se déplace plus lentement qu'à la normale.**

Il en va de même lorsque le personnage se déplace dans un environnement difficilement praticable : neige, boue, terrain glissant, etc. En clair, cela se traduit par une diminution du DEP du personnage, diminution que le Meneur de jeu est libre d'évaluer pourvu que le résultat final ne soit que rarement supérieur à 6 DEP.

Pour simple qu'elle soit, cette règle laisse plusieurs questions en



suspens. Pour y répondre, nous nous proposons d'établir d'abord une différence entre les handicaps et les caractéristiques du terrain. Les handicaps sont le fait du personnage : ils dépendent de son état de santé, de l'énergie dont il dispose, du poids de tout ce qu'il transporte. En ce sens, les handicaps peuvent varier d'un personnage à un autre. Les caractéristiques du terrain, quant à elles, sont liées au terrain pratiqué : est-il meuble, glissant, instable, etc. ? Le terrain concerne bien sûr tout le monde.

## Le Terrain

Pour mesurer les problèmes posés par le terrain, il suffit au Meneur de jeu de se figurer quelle est l'allure la plus rapide autorisée par le terrain pratiqué à un être humain (en

pleine forme et légèrement chargé).

L'homme ne peut-il que marcher (parce qu'il s'enfonce jusqu'aux cuisses, par exemple), peut-il pratiquer une petite foulée, une grande foulée, ou a-t-il toute liberté de courir ? Dès lors, en connaissant l'allure la plus rapide possible, le Meneur de jeu connaît le nombre de DEP que le personnage peut espérer accomplir dans un round : marche, DEP x1/4 ; petite foulée, DEP x1/2 ; grande foulée, DEP x3/4 ; course, DEP x1.

Le Meneur de jeu qui le souhaite trouvera dans le tableau suivant quelques allures maximum autorisées selon différents paramètres.

Sauf avis contraire du Meneur de jeu, ces paramètres ne sont pas cumulatifs. C'est-à-dire que deux paramètres limitant les déplacements à la petite foulée ne s'associent pas pour limiter un déplacement à la marche.

**Terrains et Allures**

| Terrain | Allure Max. | DEP |
|---|---|---|
| Terrain meuble | Petite foulée | 1/2 |
| Terrain très meuble | Marche | 1/4 |
| Terrain glissant | Petite foulée | 1/2 |
| Terrain très glissant | Marche | 1/4 |
| Sous-bois dense | Grande foulée | 3/4 |
| Sous-bois très dense | Marche | 1/4 |

**Terrain meuble :** correspond à une couche de neige ou de boue où l'on s'enfonce jusque sous les genoux.
**Terrain très meuble :** correspond à une couche de neige ou de boue où l'on s'enfonce jusqu'au dessus du genou.
**Terrain glissant :** correspond à un pavé humide.

**Terrain très glissant :** correspond à une véritable patinoire.

**Sous-bois dense :** tel qu'on rencontre sous nos latitudes dans les forêts qui ne son pas entretenues.
**Sous-bois très dense :** tel qu'on en rencontre dans les forêts équatoriales.




Toutes les espèces ne sont pas pénalisées de la même manière par un terrain donné.

A la différence d'un homme, un loup ne souffre pas d'évoluer sur un épaisse couche de neige puisqu'il ne s'y enfonce pas ; à l'inverse, il est presque aussi difficile à un cheval qu'à un homme d'avancer dans la boue profonde d'un marais.

Le Meneur de jeu doit s'attendre à faire fonctionner son propre jugement en fonction du poids moyen et des compétences de chaque espèce.

Il va sans dire qu'un poids léger ou une grande vivacité constituent de sérieux avantages.

## Handicaps

Les principaux handicaps pouvant entraver le mouvement d'un personnage dépendent de son état de santé, de la fatigue qu'il aura pu accumuler, et de l'encombrement occasionné par tout ce qu'il peut transporter. Chacun de ces facteurs se traduit par une diminution du DEP.

### Santé

Lorsqu'un personnage est blessé ou sérieusement malade, cela se traduit toujours par une perte de points de vie. Parallèlement, il paraît normal qu'un personnage en mauvaise santé se déplace moins vite qu'un personnage au mieux de sa forme. En conséquence, réduisez de 1/4 le DEP maximal d'un personnage, d'un animal ou d'une créature ayant subi la perte de plus



de la moitié de ses points de vie ; et ce, qu'elle qu'en soit la cause (maladie, blessures légères, blessure grave). Pour un être humain, cela se traduit donc par un diminution de 2 unités du DEP.
Lorsqu'un blessure grave est infligée, la victime perd au moins 2 DEP. Mais la perte peut être plus grave lorsque le jet sur la Table des blessures graves indique une perte de DEP spécifique ; c'est le cas de toutes les blessures graves indiquant une perte de points de CON ou de DEX. Les blessures graves indiquant une diminution du DEP correspondent aux jets suivants : 01-10, 31-40, 51-60 et 99. Ce dernier résultat (99) sur la Table des blessures graves indiquant une perte de 1D3 points de CON et de 1D3 points de DEX, il faut en toute logique en déduire une perte d'autant de points de DEP : un catastrophe.

**Fatigue**

Les règles ne tiennent compte de la fatigue que dans la mesure où elle augmente les chances de commettre une maladresse (cf. p93). Un personnage, un animal ou une créature peut courir pendant CONx3 rounds sans s'arrêter et sans ressentir les effets de la fatigue. Passé ce délai, son DEP diminue de 1/4 (-2 DEP pour un homme) ; son allure maximale est donc la grande foulée. Après CONx4, son DEP diminue de 1/2 (-4 DEP pour un homme) ; son allure maximale est alors la petite foulée. A partir de CONx10, un personnage, un animal ou une créature est épuisé ; il ne peut pas faire plus vite que marcher (1 ou 2 DEP max.). Dès lors, le Meneur de Jeu est libre d'exiger des jets de CON pour éviter au personnage de s'effondrer.

**Encombrement**

Nous avons renoncé à établir des règles précises pour évaluer l'encombrement provoqué par le poids des charges transportées. Grosso modo, considérez qu'un personnage peut transporter sans peine un poids équivalent ou inférieur au 1/4 de sa FOR ; consultez la Table des TAI (p95) pour traduire un poids en TAI. Cependant, le poids des charges transportées ne constitue pas le seul facteur d'encombrement.

Un homme qui transporte un objet très fragile ou très volumineux est souvent contraint de se déplacer moins vite ; de même, certains armures entravent le mouvement moins par leur poids que par le défaut de souplesse.

Dès lors, le Meneur de Jeu est seul habilité à décider si un personnage chargé est légèrement encombré, moyennement encombré ou très encombré. Un homme légèrement encombré perd 2 DEP ; un homme moyennement encombré perd 4 DEP ; un homme très encombré perd 6 DEP. Le Meneur de Jeu pourra imaginer d'autres équivalences pour d'autres espèces en diminuant, respectivement, le DEP de 1/4, 1/2 et 3/4. Le tableau suivant reproduit les modifications de DEP pour un être humain selon l'encombrement ; la colonne « Formule » vous permet de calculer les équivalences pour d'autres espèces.

| Encombrement | | |
|---|---|---|
| **ENC** | **DEP** | **Formule** |
| Léger | -2 | 3/4 DEP |
| Moyen | -4 | 1/2 DEP |
| Important | -6 | 1/4 DEP |

Quant aux armures, nous vous reportons à la table qui les concerne (p119). Les armures légères ne modifient pas le DEP. Les armures modérées diminuent le DEP de 1 ; les armures encombrantes diminuent le DEP de 2.

## Jouer les Obstacles

Lors d'une poursuite, commencez par tenir compte des handicaps de chacun. Ceci fait, vous obtenez éventuellement un DEP modifié qui est spécifique à chaque protagoniste. Ce DEP exprime l'allure théorique à laquelle chacun peut aller. Etudiez maintenant le terrain et déterminez l'allure maximale qu'il autorise. Modifiez une dernière fois le DEP de chacun en fonction du terrain.

**Exemple**

Au cours d'une aventure en Vilmir, Gallen commet l'imprudence de cambrioler la demeure d'un riche marchand.
Il est malheureusement surpris et se retrouve contraint de fuir à toutes jambes à travers bois en emportant son loud butin. Le marchand, quant à lui, lâche ses chiens (DEP 10) derrière le voleur. Les chiens ne souffrent d'aucun handicap. En revanche, Gallen est légèrement chargé, ce qui lui vaut de perdre 2 points de DEP.
Il passe donc à 6. Le Meneur de Jeu décide que la densité du sous-bois limite l'allure maximale à la grande foulée, soit 3/4 du DEP. Il décide en outre que ce modificateur vaut pour tout le monde ; soit 7 DEP pour les chiens, et 6x3/4 = 5 DEP pour Gallen.
Si Gallen ne lâche pas son sac, les chiens réduiront l'écart de 2 DEP par round.

A force de handicaps sur un terrain défavorable, un personnage, un animal ou une créature peut voir son DEP sérieusement amoindri.

Prenons un cas extrême, celui d'un homme gravement blessé, portant une armure de plaques, et évoluant péniblement dans un marais profond.

Sa blessure lui vaut de perdre 2 points de DEP : son DEP tombe à 6 ; son armure l'encombre et lui vaut de perdre encore 2 points de DEP : son DEP tombe à 4. Le terrain très meuble divise maintenant son DEP par 4, lequel tombe en définitive à 1.

Au mieux le pauvre sujet de notre franchis donc une dizaine de mètres par round de combat. Espérons pour lui qu'il ne croisera pas la route d'un crocodile affamé.

Il est enfin possible que de nombreux facteurs s'additionnent pour rendre le DEP d'un personnage inférieur à 1.

Dans ce cas, le Meneur de Jeu peut en déduire que le personnage ne peut plus avancer, ou autoriser un DEP minimum de 1 ou 0,5 par round.

## Nager, Grimper, etc.

**Le DEP d'un personnage exprime sa vitesse de déplacement constant maximale lorsqu'il court.**

Mais qu'advient-il lorsqu'un personnage nage, grimpe ou chevauche ?

### Monture

Lorsqu'un personnage utiliser une monture, c'est naturellement le DEP de celle-ci qu'il faut retenir. De même, les modificateurs de circonstance (handicaps, terrain) seront évalués en fonction des capacités de la monture. Pour lancer une monture au galop (DEP maximal), il faut réussir un jet d'Equitation ; les performances de la monture peuvent encore être améliorées selon une procédure expliquée plus bas (cf. l'Effort).

### Nager

Lorsqu'un personnage nage, son DEP maximal est calculé selon sa compétence Natation. Compter 1 point de DEP par dizaines de compétence ; exemple : 64 en Natation vaut 6 DEP. Si certains modificateurs améliorent la compétence, le DEP du personnage devra être augmenté d'autant ; exemple : un bonus de 10% vaut 1 point de DEP supplémentaire. Ce faisant, un personnage ne pourra jamais bénéficier de plus de 8 DEP en nageant. Les performances de natation d'un personnage peuvent encore être améliorées selon une procédure expliquée plus bas (cf. l'Effort).

### Grimper

Lorsqu'un personnage grimpe, son DEP maximal est calculé selon sa compétence Grimper. Divisez la compétence par 2 puis comptez 1 point de DEP par dizaines de compétence ; exemple : 45 en Grimper vaut 2 en DEP. Si certain modificateurs améliorent la compétence, le DEP du personnage devra être augmenté d'autant ; exemple : un bonus de 20% vaut 1 point de DEP supplémentaire. Ce faisant, un personnage ne pourra jamais bénéficier de plus de 4 DEP en grimpant. Les performances d'escalade d'un personnage peuvent encore être améliorées selon un procédure expliquée plus bas (cf. l'Effort).

## L'Effort

**Pour les poursuites entre protagonistes jouissant d'un DEP équivalent, les règles proposent d'opposer CON/CON sur la Table de Résistance, ou de comparer les jets de Natation, Grimper ou autre de chacun.**



Celui des deux protagonistes qui obtient le meilleur jet remporte la course. Cette procédure à l'avantage de la simplicité mais elle n'indique ni dans quelle mesure se réduit l'écart, ni la durée de la course, ne la distance parcourue. Nous vous proposons ici une formule alternative.

Quelques soient les circonstances d'une poursuite, et même si les protagonistes ne bénéficient pas du même DEP, chacun peut s'il le souhait fournir un effort particulier dans l'espoir d'améliorer ses performances. Pour y parvenir, un personnage doit réussir un jet sous la moitié de sa CONx5 (s'il va à pied), ou sous la moitié de la compétence utilisée (Grimper, Natation, Equitation). Le personnage qui réussit son effort bénéficie de 1 point de DEP supplémentaire pour le round ; une réussit critique vaut 2 points de DEP supplémentaires.

La tentative peut être répétée chaque round pendant un nombre de rounds consécutifs égal à la CON du personnage. Attention : une maladresse indique une « chute », dont la gravité pourra varier selon les circonstances mais qui se traduit dans le meilleur des cas par un round d'inaction.

Cette procédure permet de régler plus efficacement les poursuites entre protagonistes bénéficiant d'un même DEP et de rendre encore plus palpitantes toutes les autres.

## En Conclusion

Le système proposé garde son sens sur de petites distances (quelques centaines de mètres au maximum) et sur de courtes durées (il faut que cela vaille encore la peine de compter les rounds). Il serait inadéquat de la transposer même sur de moyennes distances quand des raccourcis tels que « Vous arrivez à destination cinq minutes plus tard » peuvent être employés. En définitive, ne recourez à ce système que lorsque les personnages sont sur le fil du rasoir et que le moindre mètre compte ; sinon, il est inutile de s'embarrasser de calculs.

**Pierre Henri Pevel**

Cet article est tiré du magazine **Tatou n° 24** publié par **Oriflam** S.A.R.L. en juin 1995.

Il a été écrit par **Pierre Henri Pevel** et illustré par **Freddy M**.

\~\~\~\~\~\~\~\~\~\~\~

Retranscrit par **Pierre Borderie**
Pour toute réclamation, veuillez me joindre à l’adresse suivante :
aenelle@yahoo.fr

\~\~\~\~\~\~\~\~\~\~\~

Ce document est diffusé **gratuitement** avec l’autorisation d’Oriflam.
Il ne peut être vendu ou exploité financièrement sans l’accord d’Oriflam.